

Perancangan Buku *Guide Game Counter Strike Online Indonesia*

Raychel Stanly Susantio¹, Listia Natadjaja², Ani Wijayanti³

1. Desain Komunikasi Visual, Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra,

Email: raychelsusantio@yahoo.co.id

Abstrak

Counter-Strike Online Indonesia merupakan permainan multiplayer online berjenis *first person shooter* dimana permainan ini merupakan permainan yang sedang berkembang. Permainan ini pertama kali dirilis oleh *Valve Corp*, kemudian di kembangkan oleh *Nexon* dan untuk di Indonesia permainan ini dirilis oleh PT. Megaxus sebagai *publisher game online* di Indonesia yang cukup terkemuka. Meskipun permainan ini cukup digemari di masyarakat, permainan ini masih kalah dengan permainan kompetitor dan juga para pemain yang sedang memainkan permainan ini juga mengalami permasalahan untuk mengenal apa saja yang perlu diketahui dalamnya sehingga atas pemikiran inilah, Strategi kreatif diperlukan dalam perancangan ini demi mengetahui konsep warna, tipografi, serta data-data yang didapatkan dalam permainan serta dari sinilah dirancang sebuah buku panduan yang mampu menjawab permasalahan para pemain sekaligus mempromosikan permainan ini kepada khalayak.

Kata kunci : Counter-Strike Online Indonesia, Buku Guide, First Person Shooter, Megaxus.

Abstract

Title: *Counter-Strike Online Indonesia Guide Book Design*

Counter-Strike Online Indonesia is a diversified online multiplayer game first person shooter where this game is a game that is growing. The game was first released by Valve Corp, later developed by Nexon and for this game was released in Indonesia by PT. Megaxus as an online game publisher in Indonesia are quite prominent. Although this game is quite popular in the community, this game is still inferior to the game competitors and also the players who are playing this game also had problems getting to know what you need to know it so that the top of this idea, creative strategies are needed in this design in order to know the concept of color , typography, and the data obtained in the game and hence designed a guidebook that is capable of addressing the problems of the players at the same time promoting the game to the public.

Keywords: *Counter-Strike Online Indonesia, Guide book, First Person Shooter, Megaxus.*

Pendahuluan

Dalam dunia yang semakin berkembang modern ini, industri media visual baik dari segi hiburan maupun segi informasi saat ini semakin populer dan hampir diterima oleh segala kalangan masyarakat. Hampir disetiap mata memandang, kita selalu dapat menemukan media visual digunakan oleh setiap orang untuk menemani hidup mereka. Di balik setiap media visual yang sedang berkembang saat ini, salah satu media yang paling banyak diminati adalah media hiburan permainan. *Game* atau yang biasa diketahui dalam bahasa Indonesia "permainan" inilah yang seringkali menjadi solusi nomor 1 pada saat bosan maupun jenuh. Bukan hanya anak-anak yang sering bermain *game*, banyak orang-orang dewasa

yang sering juga menjadikan *game* ini menjadi suatu aktifitas yang dapat menumbuhkan semangat saat bosan. *Game* atau permainan merupakan aktivitas rekreasi dengan tujuan bersenang-senang, mengisi waktu luang. Dari sejumlah *game* yang ada saat ini, *game* yang paling populer adalah *game* modern dimana yang dimainkan dengan menggunakan alat-alat canggih, seperti *computer*, *handphone*, dan sebagainya. Karena perkembangan teknologi yang semakin hari semakin canggih, saat ini banyak anak-anak maupun orang dewasa yang menyukai permainan modern ini, karena tidak menguras tenaga banyak saat memainkan permainannya. Permainan Modern dibagi menjadi 3 yaitu Permainan komputer, Permainan video dan Permainan *Online*. Permainan komputer atau *Computer Game* adalah permainan

video yang dimainkan pada komputer pribadi atau laptop, dan bukan pada konsol permainan, maupun mesin ding dong atau mesin game. Permainan video atau Video Game adalah permainan yang menggunakan interaksi dengan antarmuka pengguna melalui gambar yang dihasilkan oleh perangkat video. Permainan video umumnya menyediakan sistem penghargaan, misalnya skor, yang dihitung berdasarkan tingkat keberhasilan yang dicapai dalam menyelesaikan tugas-tugas yang ada di dalam permainan.

Permainan *Online* atau *Game Online* adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer sebagai medianya. Biasanya permainan ini disediakan sebagai tambahan layanan dari perusahaan penyedia jasa online, atau dapat diakses langsung melalui sistem yang disediakan dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut. Menurut Andrew Rollings dan Ernest Adams, permainan *online* ini lebih tepat disebut sebagai sebuah teknologi, dibandingkan sebagai sebuah genre permainan. Permainan Modern inilah yang saat ini sedang berkembang pesat. Di dalam era perkembangan teknologi yang pesat inilah, seperti halnya permainan catur, kartu, dan lainnya dapat kita temui melalui dunia virtual atau yang biasa dimainkan di dalam komputer. Dengan adanya perkembangan seperti ini, muncullah berbagai sarana permainan, misalnya *Playstation 3*, *Xbox 360*, *Nintendo Wii*, *PSP*, *Nintendo DS*, maupun PC dari yang berbasis individu maupun multiplayer.

Di balik setiap game multiplayer yang ada, salah satu game yang paling banyak diminati oleh para pemain Indonesia adalah *Counter Strike Online* Indonesia. *Counter-Strike* adalah game FPS (*First Person Shooter*) legendaris berbasis jaringan/LAN (*Local Area Network*, tidak memerlukan internet) yang dikenal oleh semua pecinta FPS di seluruh dunia. *Counter-Strike Online* adalah sebuah Game Online bergenre MMOFPS [*Massively Multiplayer Online First Person Shooter*]. Game ini dikembangkan oleh Nexon dari Korea Selatan dan Valve. *Counter-Strike Online* hadir dengan lebih baik, lebih seru dan tentunya lebih menyenangkan dibanding sebelumnya. *Counter-Strike Online* dilengkapi dengan fitur MMO serta elemen baru, fitur baru, karakter baru dan tentunya mode baru. Semuanya dikemas secara *Online* (membutuhkan koneksi internet) sehingga seluruh orang di Indonesia menikmati dan memainkannya bersama-sama.

Counter-Strike Online juga menyajikan tampilan interface yang mudah dan dapat dengan cepat dimengerti oleh semua pemain. Sesuai dengan ketentuan standar *Counter-Strike Online*, user dapat memilih antara *Counter-Terrorist* atau *Terrorist*. Mereka dapat saling membantu satu sama lain sesama anggota tim untuk mencapai tujuan kemenangan. *Counter-Strike Online* memberikan banyak tambahan dari sebelumnya. *Counter-Strike Online* menyajikan

fitur-fitur terbarunya dengan tetap memiliki tempo permainan yang cepat dan taktis serta memompa adrenalin. *Counter-Strike Online* tentunya siap memberikan pengalaman tak tertandingi dalam bermain *game FPS* bagi para pemainnya. Namun dibalik semua fitur yang dimiliki oleh game online ini, ternyata ada beberapa hal yang masih belum dimengerti oleh para pemain dikarenakan kurangnya informasi yang disajikan dan tidak semua informasi yang diberikan menjawab pertanyaan para pemain. Pertanyaan yang kerap kali muncul tidak lain adalah fungsi dari tiap senjata, nama senjata yang dipakai, cara mendapatkan medal tertentu, maupun nama map yang digunakan dalam permainan tersebut.

Oleh karena itu, pemain membutuhkan sebuah media yang dapat membantu mereka dan sayangnya media visual informasi di *website* meskipun sudah cukup membantu para pemain masih kebingungan bahkan para pemula sekalipun juga kebingungan mengenai informasi yang terlewatkan bahkan tidak sempat disuguhkan kepada mereka.

Metode Penelitian

Mengenai metode penelitian, peneliti menggunakan metode kualitatif kemudian untuk data dibagi menjadi data primer serta sekunder dimana data primer merupakan sumber data yang diperoleh langsung dari sumber asli (tidak melalui media perantara). Data primer dapat berupa opini subjek (orang) secara individual atau kelompok, hasil observasi terhadap suatu benda (fisik), kejadian atau kegiatan, dan hasil pengujian. Metode yang digunakan untuk mendapatkan data primer yaitu : metode survei dan metode observasi. Menurut Umar dalam bukunya yang berjudul “Metodologi Penelitian Untuk Skripsi dan Tesis Bisnis” , data primer merupakan data yang diperoleh langsung di lapangan oleh peneliti sebagai obyek penulisan. Metode wawancara mendalam atau *in-depth interview* dipergunakan untuk memperoleh data dengan metode wawancara dengan narasumber yang akan diwawancarai. Wawancara dengan penggunaan pedoman (*interview guide*) dimaksudkan untuk wawancara yang lebih mendalam dengan memfokuskan pada persoalan-persoalan yang akan diteliti. Pedoman wawancara biasanya tak berisi pertanyaan-pertanyaan yang mendetail, tetapi sekedar garis besar tentang data atau informasi apa yang ingin didapatkan dari narasumber yang nanti dapat disumbangkan dengan memperhatikan perkembangan konteks dan situasi wawancara.

Kemudian untuk data sekunder, Data sekunder merupakan sumber data penelitian yang diperoleh peneliti secara tidak langsung melalui media perantara (diperoleh dan dicatat oleh pihak lain). Data sekunder umumnya berupa bukti, catatan atau laporan historis yang telah tersusun dalam arsip (data dokumen) yang dipublikasikan dan yang tidak

dipublikasikan. Menurut Sugiyono, data sekunder adalah data yang tidak langsung memberikan data kepada peneliti, misalnya penelitian harus melalui orang lain atau mencari melalui dokumen. Data ini diperoleh dengan menggunakan studi literatur yang dilakukan terhadap banyak buku dan diperoleh berdasarkan catatan-catatan yang berhubungan dengan penelitian, selain itu peneliti mempergunakan data yang diperoleh dari internet.

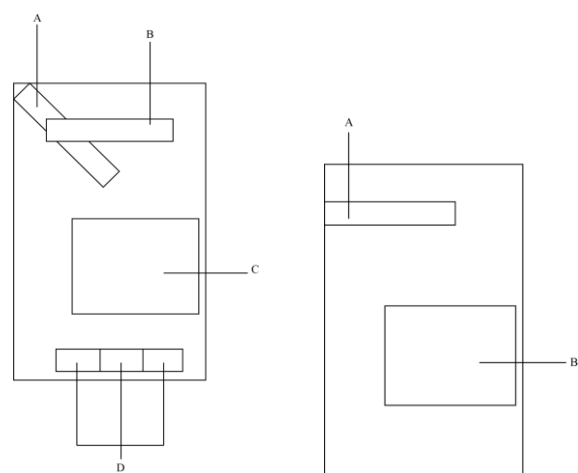
Pembahasan

Mengenai pembahasan, hal pertama yang akan dibahas adalah penjaringan ide, perancangan buku guide *Counter-Strike Online* Indonesia ini dibuat dengan mencakup berbagai masukan dari segala aspek tertentu, dimana aspek tersebut yakni segi visual atau referensi mengenai gambar tertentu yang dapat membantu menunjang hasil karya yang maksimal. Kemudian ditambah mengenai referensi desain-desain yang telah dibuat untuk memberikan inspirasi kepada perancang sehingga menghasilkan desain yang menarik namun juga menjawab keinginan pembaca. Selanjutnya mengenai layout dan tipografi, layout yang disuguhkan untuk media ini adalah layout yang mengacu pada kekinian layout atau lebih tepatnya menyesuaikan dengan layout yang sering dipergunakan saat ini serta digabungkan oleh keselarasan dengan permainannya ini sendiri sehingga mampu membuat para pembacanya merasa familiar dengan permainan ini dan juga tidak terlihat kuno. Begitu juga dengan tipografi yang dipergunakan. Jenis tipografi yang cocok untuk buku panduan semacam ini adalah yang berjenis sans-serif dimana jenis tersebut cukup populer di kalangan media saat ini, ditambah lagi dengan gagasan layout yang sebelumnya telah dijelaskan sehingga mampu menunjang buku panduan ini untuk terlihat menarik dan masih memberikan kesan kekinian.

Selanjutnya mengenai pengembangan ide, penentuan style adalah hal yang perlu diperhatikan karena dengan style yang telah dipilih maka perancang dapat menyajikan media sesuai dengan yang diinginkan oleh pembaca serta menjawab permasalahan mereka. Gaya desain yang dipergunakan juga telah disesuaikan yakni gaya desain modern dimana gaya desain ini sudah cukup banyak diminati di masyarakat saat ini. Oleh karena itu dari berbagai alternatif jenis-jenis yang telah dirancang, yang telah dipilih untuk menjadi desain akhir rancangan buku panduan ini adalah desain futuristik yang diciptakan dari paduan antara vector dengan desain tipografi futuristik yang menunjukkan kekinian sehingga memberikan kesan modern dan mewakili game yang dirancang buku guidenya ini sendiri serta dapat menarik minat pembaca. Tidak hanya itu, content serta layout yang disuguhkan dalam buku panduan ini juga sudah disesuaikan dengan keinginan pembacanya dimana artinya buku

ini tidak hanya dibuat berdasarkan opini dari perancang sendiri sehingga sudah dapat dipastikan beberapa masukan serta komentar telah diterima pembaca untuk membantu perancangan buku panduan ini agar dapat menjadi buku panduan yang menarik.

Setelah mengetahui pengembangan ide, maka selanjutnya rancangan sistem grid/layout akan dibuat secara menyeluruh dimana komposisi antara gambar, tulisan serta bidang juga diperhitungkan agar dapat memberikan layout yang menarik. Tidak hanya itu juga, warna juga mempengaruhi akan perancangan layout ini sehingga desain dari buku panduan ini nantinya akan memancing minat pembaca untuk membaca dan juga mengurangi tingkat kejenuhan ketika membaca.



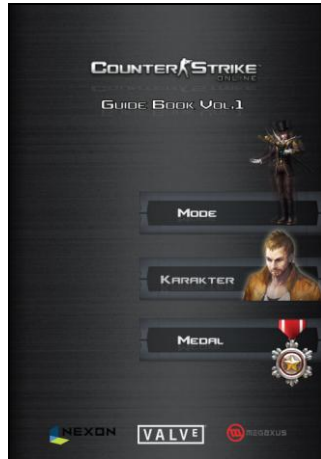
Gambar 1. Aplikasi dalam grid untuk Cover (Kiri) dan Content (Kanan)
Sumber: Olahan pribadi

Aplikasi materi *content* dalam sistem *grid* ini akan dijabarkan dalam beberapa hal agar dapat dimengerti secara terperinci. Berikut penjelasan tentang buku panduan ini :

- Nama buku : *Counter-Strike Online Guide Book*
- Ukuran : A5 (21 cm x 14.8 cm)
- Jumlah Halaman : 180 Halaman
- Jenis kertas yang dipakai : Art paper 210 gram
- *Format Style* : Menggunakan tipografi jenis sans-serif

Kemudian terdapat skema peletakan grid yang dibagi seperti 2 gambar yang terdiri dari antara *Cover* dan *Isi*. Berikut adalah penjelasan mengenai 2 gambar tersebut : Pada bagian A dalam *Cover* merupakan peletakan bidang sebagai komposisi untuk memberikan tambahan pada layout agar terlihat menarik sedangkan bagian A pada *Content* merupakan tempat meletakkan judul bab. Kemudian untuk bagian B pada cover merupakan kolom judul berisi tulisan "*Counter-Strike Online Guide Book*"

sedangkan pada Content merupakan kolom yang berisi penjelasan dan sebagainya. Selanjutnya pada bagian C merupakan kolom untuk mengetahui isi content. Kemudian untuk bagian D adalah peletakan logo dari 3 perusahaan penerbit permainan ini, yakni Megaxus, Valve, dan Nexon.



Gambar 2. Alternatif cover A
Sumber: Olahan pribadi



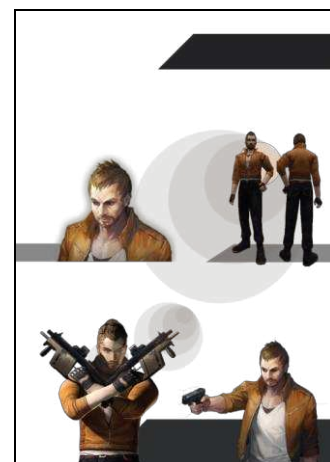
Gambar 3. Alternatif cover B
Sumber: Olahan pribadi



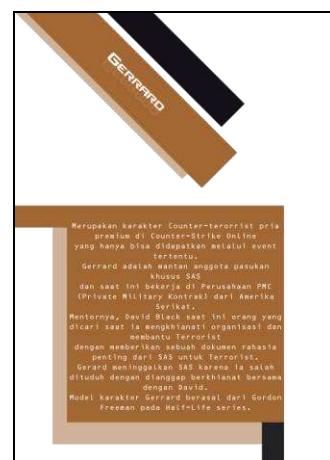
Gambar 4. Alternatif cover C
Sumber: Olahan pribadi



Gambar 5. Alternatif content A
Sumber: Olahan pribadi



Gambar 6. Alternatif content B
Sumber: Olahan pribadi



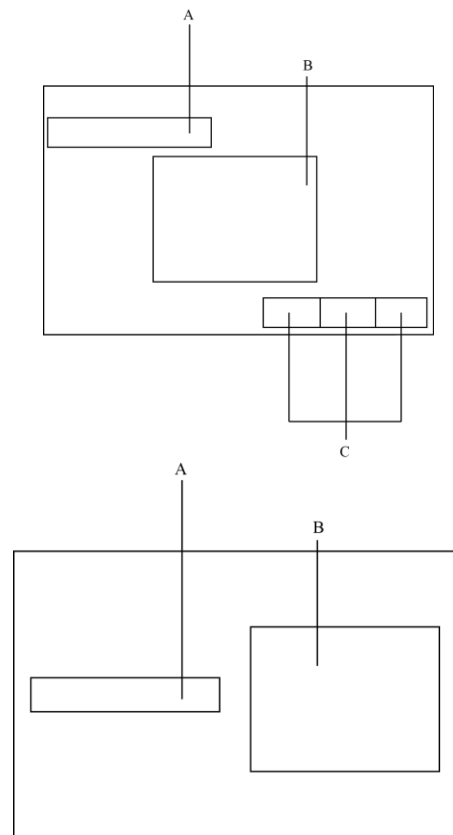
Gambar 7. Alternatif content C
Sumber: Olahan pribadi

Penjelasan mengenai tiap alternatif : Konsep Alternatif A adalah sebuah konsep yang menggunakan tema futuristik dengan sesuai tampilan dalam game sehingga terlihat selaras dengan gamenya itu sendiri. Penggunaan font di dalam buku guide game ini juga disesuaikan agar terlihat serasi dengan temanya yakni menggunakan font jenis sans-serif yang bernama OCR-B 10 BT. Kemudian untuk mengetahui bahwa tema ini diselaraskan dengan tampilan dalam *game*, hal ini terbukti dari jenis *background* yang digunakan menggunakan warna abu-abu yang sama dengan ketika pemain menunggu di lobby dalam game dimana didominasi oleh warna abu-abu. Selanjutnya mengenai Konsep Alternatif B dan C adalah sebuah konsep yang mengandalkan kesederhanaan atau simplicity dimana beberapa trend layout saat ini cukup populer dengan tata layout yang tidak terlalu penuh dengan simple. Oleh karena itu, layout yang didesain disini tidak terlalu kompleks dan menunjukkan kekinian dengan penataan bidang-bidang. Sama halnya dengan konsep sebelumnya, Penggunaan font di dalam buku *guide game* ini juga disesuaikan agar terlihat serasi yakni menggunakan font jenis sans-serif yang bernama OCR-B 10 BT. Untuk *background* pada 2 konsep ini sama-sama tidak menggunakan warna *background* dimana warna putih akan memberikan kesan bersih dan dapat memberikan kontras menarik antara warna bidang, data visual yang telah dikumpulkan dengan *background*.

Setelah melewati beberapa tahap dan masukan mengenai perancangan buku panduan ini, maka evaluasi dan seleksi telah diterapkan. Evaluasi yang pertama diketahui adalah pada beberapa konsep sebelumnya memberikan kesan biasa kepada para pembaca dan juga memberikan kesan membosankan sehingga perlu perancangan ulang untuk mengubah beberapa layout. Kemudian penggunaan font yang dipilih pada konsep sebelumnya dirasa masih belum cocok untuk membuat buku ini menjadi menarik sehingga perlu revisi ulang pada penggunaan font. Oleh karena itu font pada desain kali ini menggunakan font bernama Arial dimana font ini berjenis sans-serif dan juga banyak digunakan dalam beberapa buku.

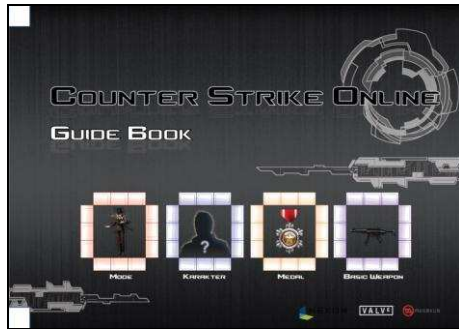
Kemudian mengetahui evaluasi pertama berhubungan dengan layout, maka dari sinilah perancang mempunyai sebuah pandangan bahwa layout sangat berpengaruh pada keberhasilan perancangan ini, sehingga perancang memutuskan untuk mengolah kembali layout yang telah dirancang sebelumnya dan mengubahnya menjadi sedikit lebih menarik dari sebelumnya serta memperhitungkan komposisi layout baik dari segi garis, penggunaan bidang maupun komposisi tipografi. Kemudian ditambah dengan masukan mengenai Visual Hierarki agar diperhitungkan sehingga dapat ditonjolkan bagian mana saja yang lebih penting terlebih dahulu.

Selain itu peletakan data visual pendukung akan ditempatkan pada tiap penjelasan sehingga perancang tidak hanya menyajikan berupa teks namun juga dengan komposisi gambar sehingga mengurangi kejenuhan para pembaca.



Gambar 8. Aplikasi dalam grid untuk Cover (Atas) dan Content (Bawah)
Sumber: Olahan pribadi

Berikut adalah penjelasan mengenai 2 gambar tersebut : Pada bagian A dalam *Cover* merupakan bagian judul buku yang berisi tulisan "*Counter-Strike Online Guide Book*" sedangkan bagian A pada *Content* merupakan tempat meletakkan judul bab yang akan dijelaskan. Kemudian untuk bagian B pada *Cover* merupakan kolom yang menunjukkan apa saja isi dalam buku ini sedangkan pada bagian *Content* merupakan kolom yang berisi penjelasan dan sebagainya. Kemudian untuk bagian C dalam *Cover* adalah peletakan logo dari 3 perusahaan penerbit permainan ini, yakni *Megaxus*, *Valve*, dan *Nexon*. Setelah mengetahui penjelasan serta letak-letak dalam gambar yang telah terpapar sebelumnya, dibawah ini dipaparkan beberapa gambar hasil desain yang telah didesain sesuai dengan hasil masukan sebelumnya dengan menggunakan masukan konsep layout yang telah dipaparkan sebelumnya.



Gambar 9. Desain akhir cover
Sumber: Olahan pribadi

telah direvisi dengan pertimbangan akan pembaca agar dapat membaca content dari buku ini tanpa merasa lelah dimana tentunya tidak melupakan untuk memberi atau memilih jenis font yang memiliki kesan futuristik pada buku ini dan akhirnya font yang dipilih menggunakan font *Imagine* serta *Calibri*. Kemudian penggunaan *vector* pada background juga merupakan salah satu aspek yang mampu memberikan gambaran bahwa buku panduan ini memiliki kesan kekinian sehingga tidak terlihat seperti buku panduan yang sudah lama.

Kesimpulan

Kemajuan media memang tidak dapat dipungkiri cukup berpengaruh kepada setiap kehidupan peradaban manusia. Hampir di setiap tempat kita berada selalu kita dapat menemui berbagai desain yang telah diciptakan dan juga tidak memungkiri bahwa desain ini juga mempunyai banyak kegunaan bagi kehidupan manusia. Misalnya saja, desain pada multimedia dan media cetak yang sudah ada sejak dahulu dan juga cukup populer di kalangan masyarakat. Multimedia dan media cetak merupakan media yang telah didesain yang bertujuan untuk membantu memecahkan permasalahan masyarakat dimana ini berarti media cetak juga mempunyai peranan cukup penting. Namun tidak hanya itu saja, dalam penentuan eksekusi media cetak maupun multimedia juga perlu diperhatikan agar mampu menjawab permasalahan masyarakat dan tentunya diharapkan dapat memberi dampak yang baik kepada mereka. Selain itu, jika ada yang tertarik untuk merancang hal serupa, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan. Pertama mengenai *target audience* dimana kita harus tepat menentukannya agar media yang kita ciptakan dapat menjadi efektif, kemudian kelayakan media ini apakah bisa diterima masyarakat atau tidak juga perlu diperhitungkan dimana salah satunya mengenai konten, penggunaan teks maupun warna serta gaya desain yang digunakan. Dan yang terakhir perkiraanlah apakah harga yang ditawarkan buku ini sudah seimbang dengan pengeluaran yang dibutuhkan untuk perancangan sehingga tidak ada kerugian dari pihak perancang maupun konsumen.



Gambar 10. Desain akhir content
Sumber: Olahan pribadi

Final artwork merupakan tahap akhir setelah revisi dimana segala aspek telah diperhitungkan.. Warna yang dirancang untuk buku panduan ini juga merupakan hasil seleksi antara perancang dengan beberapa pembaca yang menginginkan buku panduan yang menarik. Kemudian untuk penggunaan tipografi sendiri, *font-font* yang dipilih merupakan font yang

Ucapan Terima Kasih

Puji dan syukur saya panjatkan kepada Tuhan yang Maha Esa karena jika bukan dengan karunia-Nya, penulis tidak dapat merancang tugas akhir ini. Tugas akhir dibuat bukan semata-mata bukan hanya demi memenuhi kewajiban mahasiswa saja, namun juga demi membantu memecahkan permasalahan yang mungkin kerap kali dirasakan oleh masyarakat.

Tidak lupa juga, penulis berterima kasih atas segala pihak yang telah membantu menyelesaikan perancangan ini, di antaranya :

1. Bapak DR. Drs. Bing Bedjo Tanudjaja, M. Si, selaku dosen penguji pertama dan ketua tim penguji tugas akhir program studi Desain Komunikasi Visual, fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra
2. Bapak Daniel Kurniawan S., S. Sn, M. Med. Kom, selaku dosen penguji kedua dan salah satu dosen pembimbing tugas akhir program studi Desain Komunikasi Visual, fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra
3. Ibu Listia Natadjaja, S.T, M.T., M.Des, selaku dosen pembimbing pertama dan ketua tim pembimbing kelompok penulis pada tugas akhir program studi Desain Komunikasi Visual, fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra yang telah meluangkan waktu dan pikirannya untuk membimbing serta menguji kepada penulis sehingga dapat menghasilkan karya desain yang menarik.
4. Ibu Ani Wijayanti, S. Sn, M. Med. Kom, selaku dosen pembimbing kedua dan anggota tim pembimbing pada kelompok penulis dalam tugas akhir program studi Desain Komunikasi Visual, fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra
5. Kepada seluruh pihak, keluarga maupun sahabat yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah banyak membantu penulis dalam suka maupun duka serta para narasumber yang telah meluangkan waktunya untuk penulis wawancara demi mendapatkan berbagai data yang akurat.

Akhir kata, penulis sadar bahwa karya yang penulis rancang masih jauh dari sempurna sehingga jika para pembaca menemukan berbagai hal yang dirasa kurang berkenan, penulis memohon maaf yang sebesar-besarnya mengingat penulis juga masih perlu belajar lebih demi menghasilkan karya yang menarik untuk ke depannya. Tidak menutupi juga untuk segala masukan maupun kritikan dari berbagai pihak yang mampu memberikan wawasan bagi penulis agar dapat menghasilkan karya-karya yang lebih baik lagi. Semoga tugas akhir yang penulis rancang ini dapat berguna dan diterima oleh masyarakat serta membantu mereka memecahkan permasalahan mereka. Sekian dan Terima kasih.

Daftar Pustaka

Adityawan, Arief dan Tim Litbang Concept, Tinjauan Desain Grafis dari Revolusi Industri hingga Indonesia Kini, Posmodernisme, Jakarta: PT Concept Media, 2010

Cullen, Kristin, Layout Workbook : a real-world guide to building pages in graphic design, Singapore: PageOne Publishing Private Limited, 2005.

Crawford, Chris. Chris Crawford on Game Design. Peachpit. United States, 2003

Makuch, Eddie (August 12, 2011). "Counter-Strike: Global Offensive firing up early 2012". GameSpot. CBS Interactive Inc. 2014.

Muhammad Yahya. Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa. Jurnal Ilmiah, 2013

Rivers Charlotte, Poster-art : Innovation in poster design, Mies, Switzerland: RotoVision SA, 2007

Satria Multimedia. Apa itu Tipografi. Jl. Hikmah Banua/Budi Berlian II RT.30/01 No.28 KM.6 Banjarmasin. Copyright © 2005 – 2014

Sugiyono, Metode Penelitian Kualitatif, Bandung: Alfabeta, 2005.

Umar Husein, Metodologi Penelitian Untuk Skripsi dan Tesis Bisnis, Jakarta : PT. Gramedia Pustaka, 2003.

Analisa Pasar dan Potensi Bisnis, Agustus 2, 2012. Acuan dari <http://analisapasar.blogdetik.com/2012/08/02/analisa-pasar-dan-potensi-bisnis/>

Apa itu FPS dan fps. Acuan dari <http://stendo.wordpress.com/2008/12/09/apa-itu-fpsdan-fps/>

Arief Eko Wahyudi. Counter Strike Online, Game Online Indonesia dari Megaxus. 2013. Acuan dari <http://www.ariefew.com/games/counter-strike-online-game-online-indonesia-dari-megaxus/>

Cardion Kennedy, “ Ejarah Game dan Definisi menurut Para Ahli “, 1 Januari 2014 <<http://www.scribd.com/doc/194987976/Ejarah-Game-Dan-Definisi-Menurut-Para-Ahli>>

Team Point Blank Online (25 Agustus 2014), “Point Blank Official Website”. Acuan dari <http://www.pointblank.co.kr>

Team Megaxus Infotech (25 Agustus 2014), “About Megaxus Infotech” dikutip dari <http://about.megaxus.com/v2/>

Team Counter Strike Online (25 Agustus 2014), “Intro Counter Strike Online Indonesia” dikutip dari <http://cso.megaxus.com/v1/page/intro>